

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
NEGERI 03 KUTO KECAMATAN KERJO
KABUPATEN KARANGANYAR
SEMESTER I
2009/2010**



SKRIPSI

**Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana dalam program Studi PGSD
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

oleh :

**TITIK KUSMIYATUN
NIM. A.510070569**

**PROGRAM S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pasal 4 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk meujudkan kualitas pendidikan seperti yang diharapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan tersebut salah satunya adalah adanya peran aktif tenaga kependidikan terutama guru dalam proses belajar mengajar, maka perlu disauahakn agar profesionalisme guru selalu ditingkatkan. Guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana belajar agar siswa secara bebas untuk mengkaji apa yang menarik menurutnya. Moh. Uzer Usman (1995:6) mengemukakan bahwa tugas guru adalah sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Zamroni (2000:75) mengemukakan bahwa tugas guru adalah mengembangkan potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang diarahkan kepada suatu tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku positif pada diri orang yang belajar, atau yang biasa disebut dengan istilah hasil belajar. Hasil belajar di sekolah sebagai gambaran mutu pendidikan yang diharapkan itu dapat diukur dan dievaluasi dari segi seberapa persen seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diajarkan atau ditransfer oleh para guru dapat diserap dan dikuasai oleh para siswa sesuai dengan tujuan instruksional khusus.

Apabila diperhatikan dengan seksama, hasil belajar siswa bervariasi. Ada siswa yang hasil belajarnya bagus dan sebaliknya. Munculnya kesenjangan hasil belajar (mutu pendidikan) di sekolah tersebut tentu disebabkan oleh beberapa kendala dalam proses belajar. Kita mengakui secara jujur bahwa masih ada komponen belajar berada pada kondisi yang lemah, sehingga proses belajar tidak berjalan secara efektif dan efisien.

Berbicara tentang mutu pendidikan, khususnya pendidikan formal, salah satu barometernya dapat dilihat melalui hasil atau hasil belajar yang dicapai oleh para siswa. Jika kita mengamati daftar kolektif nilai atau angka rapor maupun hasil UAS masing-masing siswa, akan tampak deretan nilai yang bervariasi. Corak variasi nilai yang demikian itu memberi gambaran dan petunjuk bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang cukup kompleks. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Sehubungan dengan apa yang telah penulis kemukakan, maka melalui tulisan ini penulis mencoba membahas salah satu mata pelajaran penting di Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa dalam menyikapi perkembangan sekitarnya.

Untuk mengarah pada tujuan pendidik yang efektif dan efisien, guruberupaya mencari solusi model pembelajaran yang PAIKEM (pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan), agar ketuntasan belajar yang ditargetkan bisa terpenuhi. Kenyataan di lapangan sistem pembelajaran masih didominasi oleh para guru, apalagi dalam materi Pendidikan Kewarganegaraan dirasakan kurang adanya pengembangan model pembelajaran, yang semestinya banyak cara untuk dicoba dalam proses belajar mengajar salah satunya metode *role playing*. Dengan pengembangan metode *role playing*, akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam menerima materi yang hanya didominasi metode ceramah.

Dengan penggunaan metode *role playing* diharapkan akan menciptakan suasana kelas yang hidup dan menggairahkan agar tujuan atau hasil belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemampuan mengelola kelas merupakan salah satu komponen yang harus dimiliki oleh seorang guru.

Untuk mencapai kompetensi ini, seorang guru perlu mengetahui, mempelajari, menyadari, dan mewujudkan keadaan kelasnya menjadi suatu komunitas belajar yang bermakna bagi guru dan siswa.

Kondisi hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III semester I Sekolah Dasar Negeri 03 Kuto masih relatif rendah karena ketuntasan belajar baru tercapai 65%. Ada pendapat dari guru dan siswa mengatakan materi Pendidikan Kewarganegaraan yang berupa hafalan, maka sering kita dijumpai adanya kesulitan belajar, permasalahan itu berasal dari asumsi:

1. Rendahnya kemauan siswa untuk mencari materi pelajaran yang relevan seperti mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari
2. Metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran masih sangat jarang digunakan.
3. Minimnya gagasan atau ide pembelajaran yang dilatarbelakangi oleh karakteristik peserta didik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar belum mencapai ketuntasan belajar. Menurut hasil pengamatan penulis selama ini, prestasi yang dicapai siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah pada umumnya masih lebih rendah dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran yang lain seperti Pendidikan Agama. Salah satu penyebabnya adalah karena siswa belum memahami konsep-konsep dasar Pendidikan Kewarganegaraan mengingat selama ini pemberian materi hanya dilakukan melalui ceramah

dan penugasan dan sesekali portfolio. Padahal pemahaman atas konsep dasar Pendidikan Kewarganegaraan tidak cukup apabila hanya dilakukan melalui kedua metode tersebut. Perlu adanya upaya tindak lanjut yang salah satunya berupa penerapan metode *role playing*. Guru sendiri belum menciptakan suasana pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa yakni dengan cara siswa mengalami atau memerankan suatu kejadian atau peristiwa.

Secara tidak disadari, karena rutinitas tugasnya mengakibatkan guru tidak begitu menghiraukan/peduli apakah siswanya telah atau belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Sejauh mana siswa telah mengerti (*understanding*) dan tidak hanya sekedar tahu (*knowing*), tentang konsep materi yang sudah disampaikan dalam proses pembelajaran? Rutinitas yang dilakukan para guru tersebut meliputi penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton yaitu kapur dan tutur (*chalk-and-talk*), kurangnya pelaksanaan evaluasi selama proses kegiatan belajar dan mengajar berlangsung, serta kecenderungan penggunaan soal-soal bentuk pilihan ganda murni pada waktu ulangan harian maupun ulangan sumatif tiap akhir semester.

Melalui aktivitas *role playing* siswa diajak untuk memahami materi pelajaran melalui kegiatan bermain peran. Pada saat satu kelompok siswa memerankan suatu kejadian atau peristiwa di depan kelas, kelompok siswa yang lain menyimak serta berusaha untuk menemukan nilai-nilai yang ada dalam peristiwa tersebut misalnya gotong royong. Siswa dapat menganalisis

bagaimana cara bergotong royong, apa manfaat gotong royong dan sebagainya.

Dari uraian di atas muncul kerangka pemikiran bahwa rendahnya nilai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dikarenakan siswa kurang memahami konsep dasar Pendidikan Kewarganegaraan yang selama ini hanya diajarkan guru melalui metode ceramah. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah pelaksanaan kegiatan tindak lanjut berupa penerapan metode *role playing*. Hal itu dimaksudkan agar siswa memperoleh pengalaman secara langsung yang secara tidak langsung memberi penekanan agar siswa menuangkan konsep yang diterima dalam pembelajaran. Melalui kegiatan *role playing* maka siswa akan lebih memahami konsep dasar Pendidikan Kewarganegaraan yang dipelajarinya. Dengan demikian adanya pemahaman konsep tersebut maka akan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukan penelitian sebagai bahan untuk menyusun skripsi dengan judul : *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 03 Kuto Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pelajaran 2009/2010.*

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu : apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III semester I Sekolah Dasar Negeri 03 Kuto tahun pelajaran 2009/2010?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 03 Kuto Kecamatan Kerjo.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 03 Kuto semester I tahun pelajaran 2009/2010 melalui penerapan metode *role playing*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penyusunan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Dengan banyak media pengajaran yang ada selama ini, banyak diantara yang tidak sepenuhnya dapat diterima oleh siswa terutama metode pengajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan tugas. Untuk itu penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pengajaran di sekolah yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional kita, sehingga tujuan nasional pendidikan yang telah dicanangkan akan dapat dicapai.

2. Manfaat Praktis

Jika dilihat dari manfaat praktisnya, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi siswa, akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru sebagai alternatif lain agar pengajaran yang dilakukan tidak mudah menimbulkan kebosanan pada diri siswa sekaligus dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar.
- b. Bagi guru, dengan metode *role playing* akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar, karena dengan media ini siswa akan lebih terkesan dan membekas setelah menerima pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan.